

DERWENT-ACC-NO: 2001-467479

DERWENT-WEEK: 200151

COPYRIGHT 2005 DERWENT INFORMATION LTD

TITLE: Portable game machine, has barcode read switch
to read
POS codes set for various commercial goods, and
display
it on liquid crystal display screen

PATENT-ASSIGNEE: SAITO S[SAITI]

PRIORITY-DATA: 1999JP-0167275 (May 11, 1999)

PATENT-FAMILY:

| PUB-NO | PUB-DATE | LANGUAGE |
|-----------------|-------------------|----------|
| PAGES MAIN-IPC | | |
| JP 2000317035 A | November 21, 2000 | N/A |
| 004 A63F 001/02 | | |

APPLICATION-DATA:

| PUB-NO | APPL-DESCRIPTOR | APPL-NO |
|---------------|-----------------|----------------|
| APPL-DATE | | |
| JP2000317035A | N/A | 1999JP-0167275 |
| May 11, 1999 | | |

INT-CL (IPC): A63F001/02, A63F013/00

ABSTRACTED-PUB-NO: JP2000317035A

BASIC-ABSTRACT:

NOVELTY - The barcode read out apparatus (2) and barcode read out switch (3) are provided in liquid crystal portable game machine (1). The POS code, set for various commercial goods, is read out and converted into character and displayed on liquid crystal display screen (4).

USE - For decoding barcode such as POS code, JAN code, EAM code, UPC code.

ADVANTAGE - Enables reading out barcodes as well as playing games, effectively.

DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows the top view of portable game machine.

Liquid crystal portable game machine 1

Barcode read out apparatus 2

Barcode read out switch 3

Liquid crystal display screen 4

CHOSEN-DRAWING: Dwg.1/6

TITLE-TERMS: PORTABLE GAME MACHINE READ SWITCH READ POS CODE SET
VARIOUS

COMMERCIAL GOODS DISPLAY LIQUID CRYSTAL DISPLAY SCREEN

DERWENT-CLASS: P36 T01 T04 W04

EPI-CODES: T01-C04D; T01-P02A; T04-A03B1; T04-H03C2; W04-X02C;

SECONDARY-ACC-NO:

Non-CPI Secondary Accession Numbers: N2001-346808

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-317035

(P2000-317035A)

(43) 公開日 平成12年11月21日 (2000. 11. 21)

(51) IntCl.⁷

識別記号

F I

テ-マコ-ト* (参考)

A 6 3 F 1/02

A 6 3 F 1/02

Z 2 C 0 0 1

13/00

9/22

U

H

審査請求 未請求 請求項の数1 書面 (全 4 頁)

(21) 出願番号

特願平11-167275

(22) 出願日

平成11年5月11日 (1999. 5. 11)

(71) 出願人 594181239

斉藤 慎矢

千葉県印旛郡白井町南山3丁目6番4号

(72) 発明者 斉藤 慎矢

千葉県印旛郡白井町南山3丁目6番4号

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA17 BA00 BA06 BC00

BC05 CA00 CA01 CA08 CA09

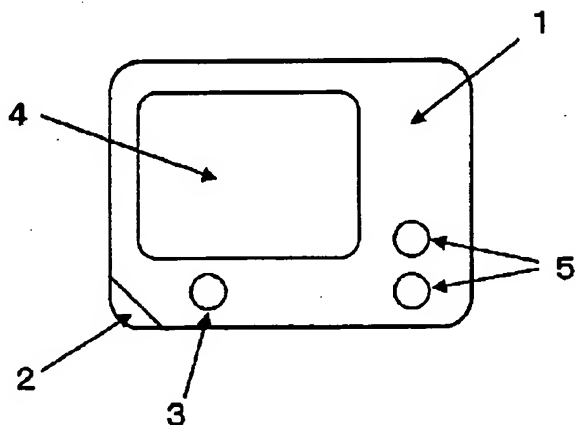
CB01 CC03

(54) 【発明の名称】 バーコード読みとり装置付き携帯型ゲーム機

(57) 【要約】

【目的】 同一のものが他にないというPOSコードの特徴を利用し、それをバーコード読みとり装置によって読みとり、効率良くかつ実現性のある方法でキャラクター構成要素を作成し、それぞれのPOSコードに相對した、そして他に同一のものが無いキャラクターを作り、そのキャラクターによってゲームを行うことができるバーコード読みとり装置付き液晶表示式携帯ゲーム機を提供する。

【構成】 液晶式携帯ゲーム機(1)にバーコード読みとり装置(2)及びバーコード読みとりスイッチ(3)を設け、各種市販商品に設定されているPOSコードを読みとり、それをある法則によりキャラクターに変換し、かつ表示する機能を有する事を特徴とするバーコード読みとり装置付き液晶表示式携帯ゲーム機。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 液晶式携帯ゲーム機(1)にバーコード読みとり装置(2)及びバーコード読みとりスイッチ(3)を設け、各種市販商品に設定されているPOSコードを読みとり、それをキャラクターに変換、かつ表示する機能を有した、バーコード読みとり装置付き液晶表示式携帯ゲーム機

【発明の詳細な説明】

この発明は市販商品に設定されているJANコード、EANコード、UPCコードなどのバーコード式POSコードを読みとり、その個々のデータから独自のキャラクターを作成し、液晶画面に表示し、そのキャラクターによってゲームをすることができるバーコード読みとり装置付き液晶表示式携帯ゲーム機に関するものである。POS管理の浸透により、現在8割以上の市販商品に日本ではJANコードが付けられており、世界中でもEANコード、UPCコードが付けられ、商品管理が行われている。POSコードは商品管理を目的としている為、当然ながら市販商品それぞれに1つずつ、同一ではないPOSコードが決められている。この、同一のものが他にないというPOSコードの特徴を利用し、キャラクターを構成する要素を作成することにより、それぞれのPOSコードに相対した、そして他に同一のものがいないキャラクターを作ることができる。しかし、実際に数億以上あるPOSコード、言い換えれば12桁以上もあるPOSコード1つ1つに対してキャラクターを作っていくことは現実的には不可能である。そこで、数億以上あるPOSコード個々に対して、効率的かつ実現性のあるキャラクターを作成する方法を考案することにより、その方法により作成されたキャラクターを液晶画面に表示させ、育成ゲームやバトルゲームなどを行うことが可能になった携帯型のゲーム機である。従来の携帯ゲーム機のキャラクターはゲーム機に予め、内蔵されていた決められたキャラクターによってゲームをするか、ROMカートリッジなどの交換によって新しいキャラクターに入れ替えてゲームをするものであった。従って、内蔵型ではキャラクターの種類が少ないためゲームに飽きるのが早く、また、ROMカートリッジ交換式ではキャラクターを入れ替えるためのカートリッジが高価になってしまっていた。本発明は、キャラクターの設定にPOSコードを利用することから、数億種類の市販の商品から様々なキャラクターを作ることができ、新しいキャラクターを次々に入手することができ、飽きない安価な携帯ゲーム機を作ることができる。たとえば、キャラクターを育成するゲームでも、読みとったPOSコードが育つキャラクターの形や性格などの要素を決定するので、読みとるPOSコードを変えることにより、常に違ったキャラクターが登場し、飽きることなく何回でも遊ぶことができる。具体的な方法例としては、図1の液晶式携帯ゲーム機(1)にバーコード読みとり装置(2)とバーコード

読みとりスイッチ(3)を設け、各種商品に設定されているPOSコードをバーコード読みとりスイッチ(3)を押しながら、バーコード読みとり装置(2)でなぞることにより読みとり、それをある法則に従ってキャラクターに変換し、そのキャラクターを液晶画面(4)に表示させ、プレイボタン(5)の操作などによりゲームを行うものである。図2は本発明ゲーム機のシステムブロック図の1例を示すものである。POSコードからキャラクターを作成する具体例は図3のように国名コードの上位2桁を除いた基になるPOSコード(6)をある法則で暗号化し、その暗号化数字列A(7)に構成要素表A(8)のようなキャラクター形状要素表を設定し、それらの組み合わせの結果より、POSコード(6)と同等数のキャラクターの種類を設定することができる。暗号化はしなくても良いが、暗号化することにより、POSコード(6)そのままからではどのようなキャラクターができるか判らないというメリットがある。暗号化の方法は多種有るが本事例の暗号化数字列A(7)はPOSコード(6)に53を乗じて作成した簡単なものである。構成要素表A(8)は暗号化数字列A(7)の各桁に対応して要素1から要素13まで設定し、それぞれの要素に形状1から形状0までを設定したものである。ただし、暗号化の方法によっては要素数や形状数は異なる。構成要素表A(8)の具体例としては、たとえば、要素5を目の形状とし、その形状1はたれ目、形状2は丸い目、形状3は細い目というように設定すると、本事例の暗号化数字列A(7)の構成要素表A(8)要素5に対応する数字は2であるから、目の形状は形状2の丸い目となる。同様に他の要素にキャラクターを作画する上で必要な要素を設定し、それぞれにその形状を設定する。もちろん、人間型キャラクターや動物型キャラクター、怪獣型キャラクター、想像動物型キャラクターなどキャラクターの種類によって、その要素内容は異なってくる。図4は暗号化数字列A(7)から部分的に数字を抽出して、加えたり乗じたり、2進数に変更したり、様々な加工をすることにより、キャラクターを設定する上で必要とする性格や能力などの構成要素を設定する方法例である。構成要素表B(9)は暗号化数字列A(7)の一部の5つの数字を加算し、その合計数字の10の桁を要素14とし、1の桁を要素15として、それぞれに設定1から設定0を設けたものである。構成要素表B(9)の具体例としては、たとえば、要素14を性格を設定する要素とし、その設定1を凶暴、設定2を温厚、設定3を泣き虫というように設定する。また、要素15を体力レベルの要素とし、その設定1をレベル1、設定2をレベル2、・・・、設定5をレベル5とすると、本事例は暗号化数字列A(7)の一部の5つの数字、7、9、1、2、6の加算合計が25になるので要素14は25の10の桁、2となり、性格は設定2の温厚になり、同様に体力レベルは25の1の桁が5であるから設

定5となり、体力レベルはレベル5になる。このように、暗号化数字列の中の任意の数字を取り出し、その数字を加減算などにより加工をすることによって新たな構成要素表を作成することができる。構成要素表C(10)は暗号化数字列A(7)の一部の2つの数字を2進数に置き換え、構成要素表を作成したものである。構成要素表C(10)の具体例としては、たとえば、要素16を男女の設定とし、その設定0が男、設定2が女とし、要素17は眼鏡の有無の設定とし、設定0を眼鏡無し、設定1を眼鏡有りとする。本事例では暗号化数字列A(7)の一部の2つの数字43を2進数化すると、101011となり、要素16が1、要素17が0となる。従って、キャラクターの設定は眼鏡のかけていない女となる。このように要素の必要設定数にあわせて、2進数、3進数、・・・、8進数などに変換することにより、設定を容易にすることができる。図3は2つの異なるPOSコード(6)を暗号化した、暗号化数字列A(7)と暗号化数字列B(11)から、ある法則によって組み合わせることにより、新しい暗号化数字列C(12)を作り出し、それぞれの要素を受け継いだ新しいキャラクターを作る方法例である。本事例は暗号化数字列A(7)と暗号化数字列B(11)を交互に入れ替え、新しい暗号化数字列C(12)を作成したものである。組み合わせ方はランダムに組み合わせるなど、いろいろ考えられる。この方法により、2つまたは2つ以上のPOSコードを組み合わせ、未知のキャラクターを作り出すことができる。このように、本発明は設定したある法則に従い、POSコードを遺伝子のように扱い、キャラクターのデザイン、性格、能力、年齢などを設定していく方法である。数字列からキャラクターを作成する発明の関連特許出願としては電話番号からキャラクターを作成する出願番号特願平11-100464がある。以上のように個々のPOSコードを元にキャラクターが簡単に効率良く設定できるという本発明ゲーム機を応用して、以下のような具体的商品の発明考案ができ

る。

(イ) バーコード読みとり装置により読みとったPOSコードによって決定された個々のキャラクターが液晶表示部に表示され、育成ゲームやバトルゲームなど各種ゲームが遊べる本発明ゲーム機

(ロ) 外部接続端子を設けることにより、POSコードを読みとって作成したキャラクターでバトルゲームなどを複数、接続して遊べる本発明ゲーム機

(ハ) 外部接続端子によってシールプリント販売機に接続することにより、POSコードを読みとって作成したキャラクターをシールやカードにプリントできる本発明ゲーム機

(ニ) 外部接続端子によってCD-ROM型ゲーム機に接続することによって、POSコードを読みとって作成、育成したキャラクターを使用してCD-ROM型ゲーム機でもゲームができる本発明ゲーム機

(ホ) 以上のイからニにおいて、2つ、または2つ以上のPOSコードからそれらのキャラクター要素を受け継いだ新キャラクターを作る機能を設けた本発明ゲーム機

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の平面図である。

【図2】本発明の正面図である。

【図3】本発明のシステムブロック図

【図4】POSコードからキャラクター構成要素を設定するステップ図。

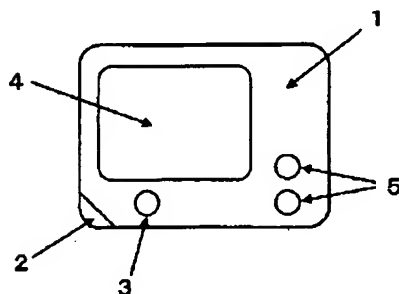
【図5】暗号化数字列から構成要素表を作成する事例。

【図6】2つの暗号化数字列から新しい暗号化数字列を作成する事例。

【符号の説明】

1 液晶式携帯ゲーム機、2 バーコード読みとり装置、3 バーコード読みとりスイッチ、4 液晶画面、5 プレイボタン、6 POSコード、7 暗号化数字列A、8 構成要素表A、9 構成要素表B、10 構成要素表C、11 暗号化数字列B、12 暗号化数字列C

【図1】



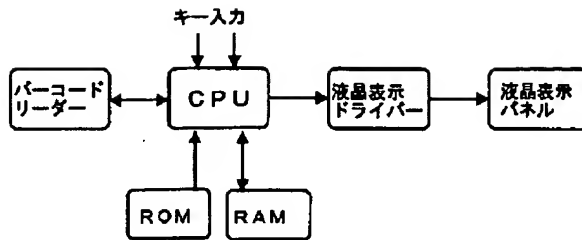
【図2】



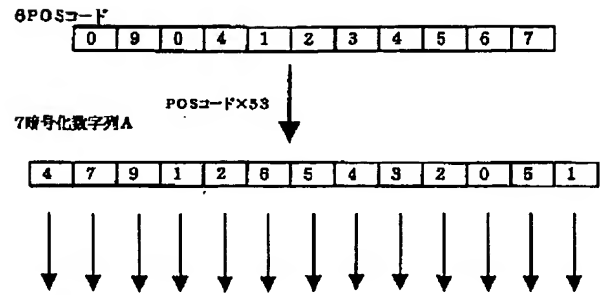
【図6】

| | | | | | | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7暗号化数字列A | | | | | | | | | | | |
| 4 | 7 | 9 | 1 | 2 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 0 | 5 |
| 11暗号化数字列B | | | | | | | | | | | |
| 4 | 7 | 9 | 1 | 5 | 0 | 0 | 9 | 8 | 1 | 7 | 5 |
| 12暗号化数字列C | | | | | | | | | | | |
| 4 | 7 | 9 | 1 | 5 | 6 | 0 | 4 | 8 | 2 | 7 | 5 |

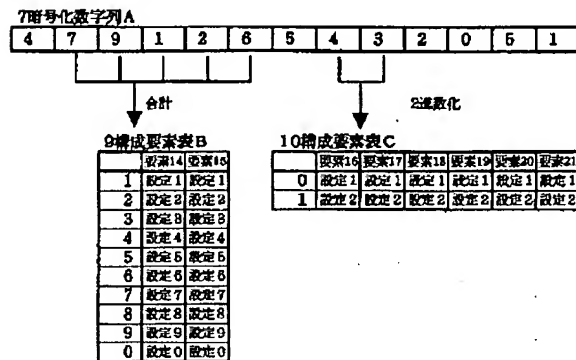
【図3】



【図4】



【図5】



8構成要素表A

| 要素1 | 要素2 | 要素3 | 要素4 | 要素5 | 要素6 | 要素7 | 要素8 | 要素9 | 要素10 | 要素11 | 要素12 | 要素13 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|
| 1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 | 形状1 |
| 2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 | 形状2 |
| 3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 | 形状3 |
| 4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 | 形状4 |
| 5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 | 形状5 |
| 6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 | 形状6 |
| 7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 | 形状7 |
| 8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 | 形状8 |
| 9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 | 形状9 |
| 0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 | 形状0 |